LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 750 SITI WEB!

WWW.GAMEPLAYER.IT LUGLIO / AGOSTO 2009

42

Gioco omaggio
Clicca Qui

SALVATION
IL FUTURO PROSSIMO DI TERMINATOR

INFAMOUS
LA DISTRUZIONE ARRIVA SU PLAYSTATION 3

BATMAN
IL CAVALIERE OSCURO E LA MINACCIA DI ARKHAM ASYLUM

CLICCA QUI

IN QUESTO NUMERO

DRAKENSANG



OVERLORD 2



GHOSTBUSTERS



SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Massimo Groppi, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Marco Macchitella, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa
ONLINE STAFF:
Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)

#EDITORIALE

Siamo finalmente arrivati a metà della next-gen. Il percorso iniziato nel 2005, con il lancio sul mercato di **XBox 360** e, successivamente con il rilascio della **PS3**, si può considerare ormai consolidato. Questo significa che, da ora in avanti, la qualità delle produzioni sarà spinta ai limiti delle due piattaforme. Ne è un esempio il nuovo **Fight Night Round** che trovate recensito in questo numero: insomma, il meglio deve ancora arrivare. E nel frattempo... buona lettura!

CESARE ARIETTI

Copertina a cura di:
Andrea Errico

SOMMARIO

News	04
Anteprime	06
Call Of Juarez B.I.B.	08
Drakensang	09
Terminator Salvation	10
Overlord II	12
Ghostbusters	13
Fight Night Round 4	14
Infamous	16
Flash Reviews	18
Giochi Flash	19
Your Mobile	20
Mobile Gaming	21
Classifica	22
Clan	22
Cinema & DVD	24
Speciale FPS - 5	26
Bookmarks	28
GAMESTORM	29
Anime	30
I Disegni dei Lettori	34
Retrogaming	36
Hi-Tech	37
Console Wars	38





SNK-PLAYMORE PORTA NEGLI USA IL NUOVO EPISODIO DELLA SAGA DEDICATA AI COMBATTIMENTI!

KING OF FIGHTERS XII IN ARRIVO!

Una notizia apparentemente trascurabile: il prossimo 28 luglio sarà rilasciato negli USA l'atteso **King Of Fighters XII**. In realtà si tratta di un'interessante revival che, oltre a proseguire una serie storica, dimostra come l'industria del divertimento riesca tutto sommato a superare le difficoltà del mercato. Dopo la chiusura definitiva di **SNK** e il recupero operato da **Playmore**, possiamo dichiarare scongiurata la minaccia di vedere scomparire pietre miliari del divertimento. Preparatevi quindi ad ammirare in alta risoluzione ben 22 personaggi (più gli extra) pronti a darsi battaglia anche in next gen. Perché i combattimenti non finisco mai!



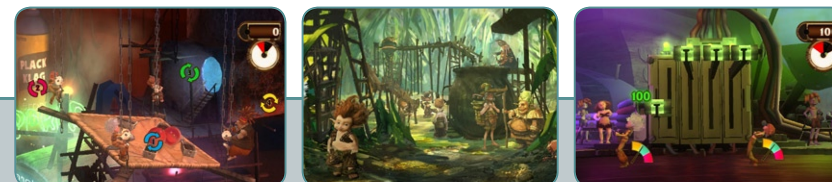


CAPCOM HA SVELATO ALCUNI DETTAGLI SUL NUOVO PREQUEL IN SVILUPPO SU NINTENDO WII!

IL LATO OSCURO DI RESIDENT EVIL

Se siete fan di Biohazard, la saga horror più famosa dei videogiochi, allora sarete in trepida attesa per questo nuovo **Resident Evil: The Darkside Chronicles**. Dalle prime informazioni rilasciate, dalle immagini e da alcune demo disponibili allo scorso **E3**, dobbiamo ammettere che il **Nintendo Wii**, con la sua politica da casual gaming, subirà un netto cambio di rotta. Il gioco, che si colloca subito dopo il secondo capitolo della saga, ci porta ad indagare sulla comparsa di nuovi zombie a Racoon City. Il design e le animazioni sembrano spaventose... in senso positivo: nel 2010 avremo tanta paura, poco... ma sicuro!





UN PARTY GAME ISPIRATO AL NUOVO FILM DI LUC BESSON!

ARTHUR TORNA A GIOCARE...

Ubisoft ha annunciato lo sviluppo di Arthur e la vendetta di Maltazard, titolo che ripercorrerà le orme del prossimo film diretto da **Luc Besson** e prodotto da **EuropaCorp**. Il gioco sarà un *party game* sviluppato e incentrato sulla funzionalità del cooperative per 4 giocatori. **Arthur e la vendetta di Maltazard** sarà rilasciato su **PlayStation 3**, **Wii**, **DS** e **PC** e arriverà il prossimo inverno. Nessuna notizia, invece, in merito ad una versione per la console **Microsoft**.

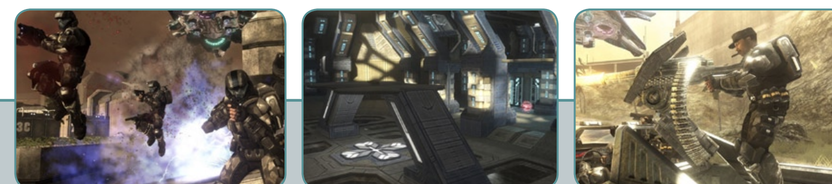


IL DISEGNATORE DI NUOVO AL LAVORO CON ACTIVISION!

DELL'OTTO PER L'ALLEANZA...

Dopo aver collaborato nel 2006, in occasione di **Marvel La Grande Alleanza**, **Activision** e **Gabriele Dell'Otto**, uno degli artisti **Marvel** italiani più talentuosi e riconosciuti a livello internazionale, si sono riuniti per il nuovo e atteso seguito, **Marvel: La Grande Alleanza 2**. Il gioco sarà un action RPG che ci metterà nei panni super potenziati dei più famosi eori dei fumetti. Il prossimo Autunno una nuova minaccia preoccuperà il pianeta Terra... Siete pronti al salvataggio?



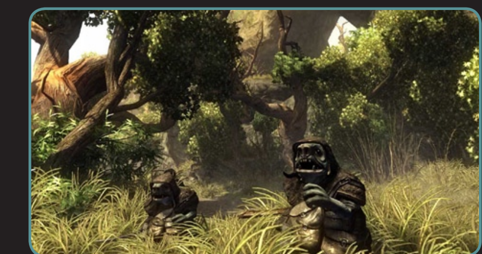


BUNGIE ANNUNCIA TRE NOMI PER LE ZONE DI GUERRA!

TRE MAPPE PER HALO 3 ODST!

Microsoft e Bungie hanno svelato il nome delle tre nuove mappe che saranno presenti, per il Competitive Multiplayer, in **Halo 3: ODST**. Si chiamano **Heretic**, **Citadel** e **Longshore**. La prima risulta familiare per chi ha giocato al secondo capitolo e ricorda l'arena **Midship**, una base aliena che si svilupperà in altezza. **Citadel** si presenta come una roccaforte abbandonata, mentre **Longshore** è stata progettata per ospitare scontri su larga scala. A settembre tornano... i “frag”!

FLASH NEWS



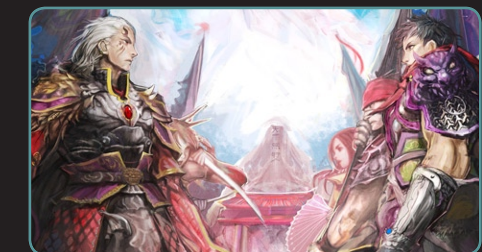
UNA DATA PER RISEN...

Il nuovo GDR sviluppato da Piranha Bytes sarà rilasciato a partire dal prossimo 2 ottobre 2009 su **Xbox 360** e **PC**. Il fantasy è vicino!



DJ HERO OSPITA FLASH!

Il DJ Grandmaster Flash farà parte dei personaggi che appariranno nel promettente **DJ Hero**. E sarà la guida vocale del titolo!



5 MILIONI DI METIN2

Metin2, MMOG targato GameForge, ha raggiunto i 5 milioni di giocatori attivi in Europa: è la più vasta community del settore!



PROTOTIPI IN LIBERTA'...

Black Inc. ha annunciato lo sviluppo di Ion Assault, sparatutto, per **Xbox LIVE Arcade**. E' il primo gioco realizzato dal team **Coreplay**.

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EIDOS / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1 / USCITA: DISPONIBILE





BATMAN: ARKHAM ASYLUM

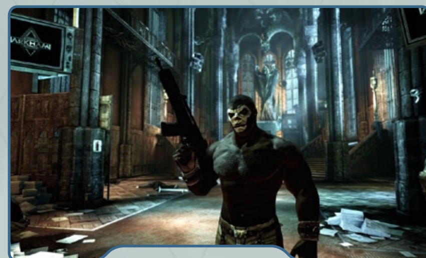
ANTEPRIMA completa

A cura di: Francesco Fra_Liam' Vigna

Dopo il successo del film Il Cavaliere Oscuro, l'uomo pipistrello arriva nelle vostre case con un videogioco tenebroso e appassionante, del quale ancora non si sa molto ma che fà ben sperare: **Batman: Arkham Asylum**, titolo che si riferisce al celebre manicomio di **Gotham City**, nel quale hanno militato tutti i più grandi nemici dell'uomo pipistrello, tra cui **il Pinguino**, **Mister Freeze**, **l'Enigmista** e il più celebre **Joker**. Nel gioco il vostro compito sarà quello d'investigare sulle tracce dei perfidi criminali che minacciano la città. La novità vincente sembra essere la caratterizzazione oscura e macabra che circonda il nostro eroe, sullo sfondo di suggestivi giochi di luce / ombra. Si giocherà sia in prima che in terza persona, a seconda delle situazioni, e saremo accompagnati dalla voce di **Batgirl** che ci darà preziosi consigli via radio. Mentre leggete queste righe il gioco dovrebbe essere sugli scaffali dei negozi... a breve la recensione!

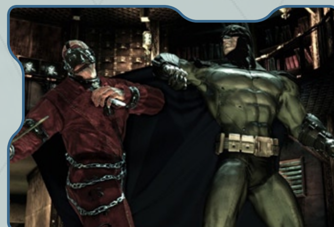








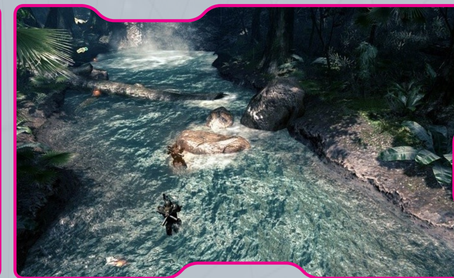




NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: AZIONE / DATA DI USCITA: 2010









LOST PLANET 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Daniele 'Blacksilver' Casadei

Lost Planet 2 ci riporta su E.D.N III 10 anni dopo lo scongelamento del pianeta: al posto di immense distese di ghiaccio ci troveremo in mezzo a fitte giungle e praterie sterminate, con una varietà di mappe notevole. Ritroveremo la **NEVEC**, gli **Akrid** e le **Vital Suits**…ma questi sono gli unici elementi ripresi dal primo titolo. A livello di gameplay adesso affronteremo gli scontri con tre compagni di squadra, evolvendo il combattimento in modalità cooperativa. La **T-ENG** servirà solamente per curarci le ferite, attivare i VS e sfruttare determinate armi ad energia. I mostri sono stati potenziati a livello di scala con risultati sconvolgenti e spettacolari, talmente enormi che potremo entrargli in bocca per ucciderli dall'interno. Portare finalmente il giocatore al centro del gioco per sbalordirlo: **Lost Planet 2** ci riuscirà? La risposta... nel 2010!





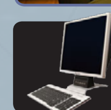
PIATTAFORMA: PC / PUBLISHER: TELLTALE / GENERE: AVVENTURA / DATA DI USCITA: 07 - 09











TALES OF MONKEY ISLAND

ANTEPRIMA completa

A cura di: Thomas 'tommypast' Pastorino

Il 7 di luglio è un giorno atteso da milioni di videogiocatori nostalgici: è la data di uscita di Tales of Monkey Island, remake a episodi della celebre saga creata da **LucasArts** e del geniale **Ron Gilbert**. A curare questo atteso remake sono stati i ragazzi di **Telltale Games**, già produttori di piacevoli avventure grafiche come il remake di **Sam & Max** e di **Wallace & Gromit**. Il gioco sarà diviso in cinque episodi, che usciranno un mese dopo l'altro. Come al solito interpretiamo il celeberrimo pirata **Guybrush Threepwood**, che come al solito dovrà salvare l'amata **Elaine**, puntualemnte rapita dal terribile pirata zombie chiamato **LeChuck**. Il gioco inoltre sarà rilasciato anche su **Nintendo Wii**. Onestamente, chi non desidera di ritornare sull'**Isola delle Scimmie**?





NUOVE ANTEPRIME | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

REVIEWS SVILUPPO: TECHLAND / PUBLISHER: UBISOFT / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - 16

BOUND IN BLOOD CALL OF JUAREZ

SIETE PRONTI A PREMERE IL GRILLETTO?

RECENSIONE completa A cura di: **Samuele 'Semmy13' Panzeri**

La trama di Call of Juarez: Bound in Blood si inserisce nella storia come un prequel delle vicende viste nel primo capitolo. Avremo così modo di conoscere le peripezie del futuro reverendo **Ray** e dei suoi fratelli **Thomas** e **William**, attraverso vari stati americani e alla fine in Messico, tra banditi e indiani alla ricerca del leggendario tesoro di **Juarez**. La storia si presenta ricca ed avvincente riuscendo a rendere perfettamente quelle ambientazioni western a cui i fan di registi del calibro di **Sergio Leone** sono abituati. Le varie location sono tutte caratterizzate da un level design ottimo, che pecca solo a causa di texture non ai massimi livelli. Anche la colonna sonora non delude, regalando brani evocativi e capaci di soddisfare tutti i nostalgici del genere. Oltre all'avventura in single player, poi, sono state aggiunte cinque modalità online che completano le possibilità di gioco. Un must per tutti gli amanti del genere e fortemente consigliato a tutti.













DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	68	+ Dettagliata ed evocativa... - ... ma le texture non convincono!
Giocabilità	80	+ Gameplay vario e ben bilanciato + Funziona dall'inizio alla fine!
Sonoro	70	- Colonna sonora non eccezionale + ... ma perfetta per il genere!
Longevità	78	+ La storia è avvincente... + ...e il multiplayer appassionante!

GLOBALE **75**

SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: RADON / PUBLISHER: FX INTERACTIVE / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

THE DARK EYE DRAKENSANG

UN RPG OLD STYLE... PER APPASSIONATI!

RECENSIONE completa A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Drakensang: The Dark Eye vede la sua uscita il 4 Giugno 2009, dopo un paio anni di sviluppo da parte della Radon Labs. Il gioco, uscito al costo di 19,99 Euro, è completamente localizzato in italiano e saprà regalare diverse ore di divertimento a tutti gli amanti del **GDR** puro e semplice. La pecca enorme sta nel fatto che tutto il titolo è strutturato in modo decisamente simile al più blasonato **The Elder Scrolls IV: Oblivion**. La scelta del personaggio si rivela estremamente difficile vista la fastosità dell'editing presente: seppur esteticamente non potrà essere modificato, **Drakensang** lascia un'incredibile possibilità di scelta che potrebbe già scoraggiare chi pensava di avere davanti un gioco semplice per un'avventura senza troppo impegno. Tecnicamente risulta piacevole e anche il doppiaggio è sufficiente: seppure completamente localizzato, i dialoghi avranno l'audio solo nell'input, mentre il personaggio rimarrà di fatto muto. In ogni caso, se giocato seriamente e con pazienza, questo gioco potrebbe regalare tantissime soddisfazioni. Se siete pronti a passare sopra i difetti, sulla difficoltà iniziale e su un comparto tecnico che non lascia a bocca aperta, allora **Drakensang: The Dark Eye** per ciò che può offrire e per il suo prezzo, modestissimo, fà decisamente al caso vostro!









IN ESCLUSIVA PER: PC

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Commento
Grafica	65	- Peggiore di Gothic 3 e Oblivion... - ... e sono di tre anni fa!
Giocabilità	90	+ Un concept ormai collaudato... + Editor decisamente ampio!
Sonoro	70	+ Funzionale e nella norma... + Buona la localizzazione italiana!
Longevità	90	+ Come un RPG che si rispetti! + Ore e ore di punti esperienza!

GLOBALE **75**

SITO WEB

SVILUPPO: GRIN / PUBLISHER: WARNER BROS / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - 2

TERMINATOR SALVATION

IL FUTURO SI PUÒ SALVARE... MA NON QUESTO GIOCO!

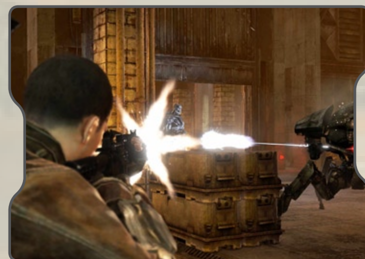


RECENSIONE completa

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Eccoci davanti ad un altro tie-in da produzione hollywoodiano pluri milionaria... La domanda che mi pongo sempre di fronte a questi giochi è questa: "*Ce n'era veramente l'esigenza*?". Oramai è una moda ricorrente: penso a trasposizioni videoludiche come **Iron Man**, **Shrek**, **Transformers** (ed il suo fallimentare e recente sequel)... Quindi quando mi sono messo a giocare a **Terminator Salvation** avevo molti dubbi sulla riuscita del titolo, dubbi che fortunatamente sono stati alquanto ridimensionati dopo aver concluso il gioco, scoprendo sì un titolo insufficiente ma comunque piacevole. Seguitemi e capirete...





Dopo un filmato che ci porta nel futuro, dove le macchine hanno vinto e l'umanità si ritrova decimata, ci ritroviamo a dover effettuare l'ennesima ritirata, ma una chiamata di soccorso cambierà il nostro destino... Ovviamente **John Connor,** semplice militante della resistenza, penserà bene di partire in missione di salvataggio in pieno territorio **Skynet**. Ovviamente i superiori si dissoceranno dal nostro proposito, ritenendo questa missioni un vero e proprio suicidio, ed ovviamente Connor se ne infischierà. Il mondo ha bisogno di eroi ed il nostro è di quelli senza macchia e senza paura



Inospitale, ecco la giusta definizione del territorio che vedremo, un luogo dove l'umanità è sparita e la vegetazione ha riconquistato lo spazio. I programmatori hanno così deciso di non riproporci la trama del film ma solo il suo universo apocalittico, scelta che si rivela subito un punto debole, presentandoci una trama alquanto fiacca, ma perlomeno accettabile, senza eccessive forzature. Elemento che però ha minato il carisma del titolo. I personaggi tendono ad assomigliarsi tutti, con componenti psicologiche veramente elementari. Altro elemento altalenante sono le location, che non riescono a raggiungere appieno l'obbiettivo, con livelli troppo simili tra loro ed interni veramente spogli. Comunque il gioco nonostante queste pecche si lascia giocare, arrivando in alcuni casi anche a divertire, soprattutto nelle fasi on-rail. Scorrendo liscio come l'olio fino alla fine, il titolo purtroppo termina in appena 5 / 6 ore di gioco. L'assenza del multiplayer e la presenza di una semplice modalità cooperativa…fanno attestare la longevità ad un livello alquanto negativo.











Il vero problema, apparte la ripetitività degli scontri, sta nel bilanciamento delle armi: i **T600** ed i **Replicanti** (i veri **Terminator**) sono danneggiabili esclusivamente con gli esplosivi o con immense quantità di pallottole che si rivelano comunque inefficaci, vista la velocità con cui riescono a farci fuori. Insomma è un titolo insufficiente sotto molti punti di vista ma, incredibilmente, risulta piacevole e si lascia giocare fino in fondo. Resta il solito banale e mediocre tie-in consigliabile solo ai fan di **Terminator**, ma che presenta comunque una marcia in più; elemento che (una volta concluso il gioco) lascia l'amaro in bocca per un titolo che poteva rivelarsi veramente interessante con qualche mese di lavoro aggiuntivo. Peccato!











DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PlayStation 3, DS, PSP, Mobile

COMMENTA

COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 70
+ In generale è buona e definita...
- ... ma troppo spoglia!

Giocabilità 60
- L'arte del copia-incolla...
- La forza nemica è sbilanciata!

Sonoro 60
- Una sola parola d'ordine...
- ... mediocrità!

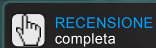
Longevità 45
- 6 ore di gioco sono pochissime!
- Fattore di rigioco molto basso!

GLOBALE 55

SITO WEB

OVERLORD II

LA MALVAGITA' TORNA DI NUOVO IN SCENA!



A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**



Pochi avrebbero scommesso sul successo del primo **Overlord**, ma il suo gameplay innovativo e la sua atmosfera ironica lo trasformarono in un'incredibile sorpresa. La trama di questo nuovo gioco ci presenta il figlio del **Vecchio Signore del Male**. Il tutorial si apre con questo simpatico pargoletto (guidato dal vecchio **Gnarl**) nell'intento di rovinare la festa del suo villaggio. Ovviamente i paesani, poco inclini all'umorismo, decidono bene di offrirci in sacrificio ai Romani. Il tutorial termina con la nostra fuga agli inferi, dove costruiremo la nostra stalattite/base e ci prepareremo per la nostra futura carriera nella malvagità. **Overlord II** è però un gioco che lascia poca scelta, in quanto dice sempre cosa si deve fare, quando e con cosa. Il multiplayer è stato invece ben potenziato, con la possibilità di affrontare 2 modalità in cooperativa e 2 in competitiva. Consigliato a tutti i fan del primo **Overlord** e a coloro che vogliano divertirsi senza troppe pretese. C'è ancora molto lavoro da fare... ma le basi restano comunque solide.











DISPONIBILE ANCHE PER:
PC, PS3, Wii, DS, PSP

COMMENTA
COLLABORA


BUY NOW!

Grafica	78	+ Funzionale nello stile... + ... e perfetta per il titolo!
Giocabilità	70	+ Divertente all'inizio... - ... ma un po' ripetitivo in seguito!
Sonoro	75	+ Buono in generale... + ... ma ottimo il doppiaggio!
Longevità	80	+ Campagna lunga... + Multiplayer ben strutturato!

GLOBALE **78**

SITO WEB

GHOSTBUSTERS

DI NUOVO IN SCENA GLI ACCHIAPPAFANTASMI!



A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**



Avreste mai pensato di vedere e giocare su nextgen Ghostbusters? Il titolo riproduce alla perfezione l'atmosfera dei due film (1984,1989), sia dal punto di vista tecnico che da quello emotivo. I personaggi, le voci e le caratteristiche originali sono stati riprodotti fedelmente. Potremo trovare il buon dottor **Peter Venkman** nella sua solita e scanzonata ironia da playboy e nullafacente. Ma anche **Ray Stantz**, **Egon Spengler**, **Janine** e infine **Wiston**, curati attentamente nella caratterizzazione. E noi? Noi guideremo **Rookie**, la nuova recluta degli **Acchiappafantasmi**. Ci troviamo di fronte ad un **FPS** speciale, in cui finalmente i proiettili non la fanno da padrone, lasciando spazio a qualcosa di più originale come il flusso protonico emanato dallo zaino e l'uso delle trappole. Il gioco scorrerà sempre sui binari dell'umorismo, anche nelle situazioni più toste, dove però si mostreranno i principali difetti del titolo: una brutta organizzazione dello spazio d'azione, un'imperfetta interazione tra giocatore e ambiente e qualche bug, come momentanei stop dell'azione. Ci sentiamo di consigliare il gioco a tutti coloro vogliano provare un titolo diverso dai soliti sparatutto e ovviamente ai fan della serie. Merita un'opportunità!











DISPONIBILE ANCHE PER:
XBox 360, PC

COMMENTA
COLLABORA


BUY NOW!

Grafica	70	+ Ben realizzata! + Strizza l'occhio ai film!
Giocabilità	75	+ Tante idee... - ... alla lunga un po' ripetitive!
Sonoro	90	+ Doppiaggio eccellente! + Accompagnamento convincente!
Longevità	65	- La campagna dura poco... + ... ma in multiplayer funziona!

GLOBALE **70**

SITO WEB

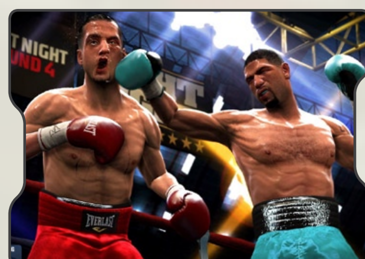
FIGHT NIGHT ROUND 4

BENVENUTI SUL RING DELLA NEXT GENERATION!


RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

E anche questa è andata. Ea è lieta di annunciare il quarto capitolo della serie Fight Night Round. Sono passati più di tre anni dalla pubblicazione del terzo episodio, che fu premiato dalla critica per essere il gioco di pugilato migliore in circolazione. E questa volta i programmatori si sono impegnati parecchio nel cercare di rendere l'esperienza sul ring come una vera e propria lotta che non lascia nulla al caso, cercando di valorizzare l'uso di determinate tattiche di combattimento. La sfida in tal senso è riuscita. In **FNR4** scordatevi la vittoria facile su ring, ogni qualsivoglia dritto vincente...





Ebbene, dovrete concentrarvi sull'attesa, sulla mossa giusta al momento giusto, sul corretto movimento del boxer, del pugno o della parata, poiché un errore di posizionamento o un errato slancio ci potrebbe costare la pelle e, in men che non si dica, il nostro paradenti potrebbe volare sul tavolino dei giudici. Dopo la bella introduzione, verremo gettati subito sul ring della palestra. Una breve scenetta introduttiva ci farà da tramite al tutorial, strutturato con concetti semplici e ben esplicati.



Familiarizzare con i comandi basilari dunque non sarà un problema, grazie al sistema di controllo eccezionalmente semplice, che vede sostanzialmente l'utilizzo dei due stick per condurre un match senza troppe noie. Sferrare i pugni sarà compito dello stick destro, vera novità in un gioco di lotta. La simulazione è di casa anche in questo senso: se vorremo sferrare un bel dritto, non dovremo far altro che spingere **RS** con un topico rapido a nord-est o nord-ovest. Viceversa, se vorremo sferrare un montante – la novità del titolo dal punto di vista del combattimento – dovremo ruotare **RS** in modo realistico da ovest a nord o da est a nord. Se vorremo tirare un pugno rapido anche al busto dovremo semplicemente spingere lo stesso tasto verso ovest o est, senza indirizzare il movimento verso l'alto. Semplice, vero? Sì, semplicissimo e realistico, stile **EA** come detto.







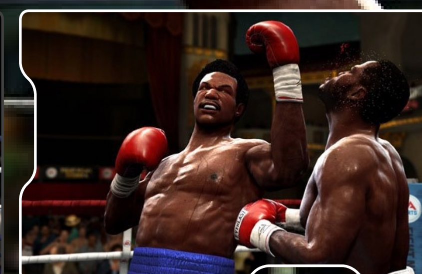


La novità del titolo sta nel poter creare un lottatore con le proprie sembianze. Infatti connettendo la console al **Live!** sarà possibile accedere alla selezione della foto per salvarla e riproporla ingame. L'editor del personaggio è a dir poco fantastico: curato nei minimi dettagli sia per quanto riguarda l'aspetto esteriore che le capacità del lottatore. In una così corposa e ben realizzata modalità carriera e modalità multiplayer, in una così realistica simulazione dell'esperienza su ring, i ragazzi canadesi non potevano certo non affiancare un comparto tecnico d'eccellenza. A conti fatti, **FNR4** sotto ogni punto di vista appare come un gioco quasi perfetto. Il gioco è straconsigliato a tutti amanti del pugilato e degli sport in generale, ma ai fan degli altri generi videoludici chiedo: potreste perdervi un vero capolavoro, perché mai dovreste fare questa sciocchezza?











DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3

COMMENTA | COLLABORA | BUY NOW!

Grafica 90	**Giocabilità 90**
+ Realismo impressionante!	+ Innovativa nei controlli...
+ Grande cura per i dettagli!	+ ... e implementazione perfetta!
Sonoro 95	**Longevità 85**
+ Semplicemente sensazionale!	+ 40 pugili e carriera offline...
+ Ogni effetto sonoro è strepitoso!	+ ... poi inizia il multiplayer!

GLOBALE 90

SITO WEB

SVILUPPO: SUCKER PUNCH / PUBLISHER: SONY / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

INFAMOUS

ESPLOSIONI NUCLEARI... E PONY EXPRESS!



RECENSIONE completa

A cura di: **Andrea 'Xravy' Garroni**







F**are il pony express** è proprio un lavoraccio. Se poi, oltre al traffico, al caldo, alla fatica, ci si mette pure un pacco bomba che vi esplode in mano, beh, dovreste considerare la possibilità che fare questo mestiere, in fondo, non è che sia stata poi una grande idea. O forse sì? E' questa la premessa dovuta al gioco sviluppato da **Sucker Punch** in esclusiva per **PS3**, **inFamous**, che ci mette nei panni di **Cole McGrath**, improvvisamente catapultato in un mondo che non ha poi molto da invidiare a **Fallout 3**, devastato dalla terribile esplosione. **Cole** si trova per le mani un misterioso pacchetto che, manco a farlo apposta, esplode durante il trasporto, distruggendo l'intera città. Miracolosamente sopravvissuto al cataclisma, **Cole** si ritroverà dotato di misteriosi poteri basati sull'elettricità. La carta vincente di **inFamous** è una delle sue caratteristiche peculiari, ed altro non è



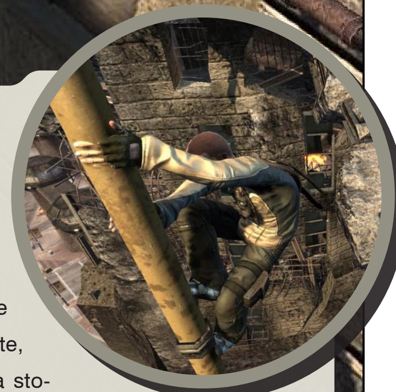












che la classica scelta tra il bene ed il male, che in questo gioco assumono due sembianze piuttosto estreme rispetto ad altri giochi basati sulla stessa idea. Il titolo mette il giocatore sempre davanti a due strade, quella del bene e dell'altruismo, oppure quella del male, del tornaconto personale e dell'egoismo. **Cole,** o meglio noi, dovremo valutare di volta in volta quale scelta fare, tenendo sempre a mente che si ha una completa autonomia sulle scelte, che influenzano tuttavia in maniera diretta la storyline del gioco. Tecnicamente presenta molti elementi sullo schermo ed una grafica dettagliata. Non mancano tuttavia difetti, soprattutto a livello di gameplay: alla lunga, soprattutto le missioni secondarie, risultano essere veramente tediose e ripetitive. Gli effetti sonori sono curatissimi, mentre la musica presente (o meglio assente) non convince. Il gioco si lascia apprezzare nonostante le imperfezioni e in definitiva può essere considerato un titolo da provare.







IN ESCLUSIVA PER:
PlayStation 3

COMMENTA
COLLABORA



BUY NOW!

Grafica 85	**Giocabilità 89**
+ Ambientazioni carismatiche! + Fluida e accattivante!	+ Azione distruttiva... - ... ma spesso ripetitiva!
Sonoro 70	**Longevità 88**
+ Effetti sonori di alto livello... - ... ma le musiche dove sono ?	+ Storia da completare... - Multiplayer assante...

GLOBALE 84

SITO WEB

FLASHREVIEWS

In collaborazione con: EVERYEYE.IT

Publisher: Ching / **Genere:** Avventura / **Giocatori:** 1

ANOTHER CODE R



GLOBALE ► ► ► **6.5**

L'avventura di una notte...

Another Code R lascia l'amaro in bocca. Nel voler dare maggiore consistenza al titolo, sono stati trascurati molti dei punti fondamentali che hanno reso l'episodio per **DS** memorabile. A partire da una trama non perfettamente coinvolgente e brillante, che viene mal gestita a



causa di un uso spropositato di personaggi e dialoghi senza troppa profondità. Anche il gameplay effettivo risulta essere abbozzato, mancando di enigmi complessi e di un level design articolato. Una buona avventura testuale, eppure odora d'occasione sprecata.



Publisher: Atari / **Genere:** Sparatutto / **Giocatori:** 1

MOON



GLOBALE ► ► ► **7.5**

L'altra faccia della Luna...



Moon è l'ennesima conferma di un giovane team dalle ottime intuizioni e dalla spiccata capacità di programmazione.Ci troviamo di fronte a un clone di **Metroid Prime: Hunters** capace di tenere testa al genitore. L'interessante trama e un gameplay ben confezionato, diviso tra fasi di calma e di furiosi scontri a fuoco, rendono **Moon** un titolo meritevole di essere giocato, pur dovendo molto altri prodotti analoghi.



Publisher: Stainless Games / **Genere:** Strategico / **Giocatori:** 1 - 2

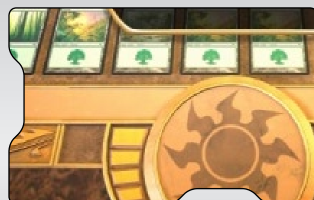
MAGIC: DUELS OF THE PLANESWALKERS



GLOBALE ► ► ► **7.0**

Carta... che ti passa!

Magic per Xbox Live Arcade è un gioco che, nonostante tutte le citate limitazioni, riesce comunque a catturare e ad incuriosire i giocatori grazie al fascino ammaliante del suo fratello maggiore. Sotto il mero aspetto tecnico, i programmatori hanno svolto un lavoro



sicuramente positivo, fornendo al titolo un aspetto grafico gradevole ed accattivante. Consigliamo l'acquisto dunque a tutti coloro che vorrebbero iniziare a giocare a **Magic** ma che, per i motivi illustrati, non hanno mai avuto il coraggio di fare il "grande passo".



GIOCHI FLASH



Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

LEGEND OF SURF - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

SI CHIAMA FANTA-TRADE E VI PERMETTE DI GIOCARE IN BORSA SENZA RISCHIARE FONDI!

L'ECONOMIA? E' UN GIOCO... ONLINE!

SITO UFFICIALE Clicca qui!

Economia e videogiochi sono un binomio costante, grazie al florido mercato del divertimento. Ma videogiochi ed economia in che rapporto sono? O meglio, esistono titoli capaci di avvicinare i giocatori alle complesse leggi che regolano l'andamento degli indici internazionali? Con queste premesse nasce **Fanta-Trade**, browser game che ci consente di giocare a prevedere il futuro dei mercati. Un'iniziativa presente in rete e che può essere provata in maniera



completamente libera e gratuita. Un progetto tutto italiano, che vi permette di testare la vostra attitudine 'borsistica', attraverso una simulazione di investimento di capitali. Il tutto, ovviamente, in maniera virtuale e senza il rischio di dare il via... ad un nuovo '29!





ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

YOURMOBILE

Samsung S5200

In questi mesi vanno di moda gli smartphone dotati di touchscreen, come l'iPhone di Apple o il Blackberry Storm di Rim. Tecnologicamente avanzati ma con un, decisivo, ostacolo: il prezzo. Proprio per la fascia media di utenza, che cerca un cellulare dal design raffinato senza scendere a compromessi con la tecnologia, Samsung ha ideato l'S5200, slidephone dall'aspetto elegante e raffinato, ricco di funzioni nonostante appartenga ad una fascia di prezzo più che accessibile. Fotocamera da 3 megapixel, Bluetooth, radio FM integrata con RDS, lettore multimediale, supporto e-mail e una memoria interna di 50 MB espandibile tramite microSD card. Sottile, con design ricercato e leggero: che volete di più?

MOBILE NEWS

MITAC ALL'ASSALTO DEL MERCATO MOBILE

Nuova sfida dopo i palmari con GPS integrato

Mitac, famosissima società che da anni propone prodotti tecnologicamente avanzatissimi e ricercati nell'ambito dei PDA con sistema di navigazione satellitare, ora pare essersi interessata sul serio al mercato dei telefoni cellulari, che aveva già "assaggiato" grazie al Mio A701, palmare/cellulare con navigatore satellitare integrato. Un ritorno atteso dai molti fedelissimi fan della Mitac, la cui tecnologia avanzatissima è rinomata nel settore hi-tech, ed il design non ha nulla da invidiare ai più famosi e blasonati produttori del mercato mobile: che si profili l'ingresso di un agguerrito concorrente?



UN ANELLO...PER CARICARLI TUTTI!

Caricabatterie uguali per tutti i cellulari!

Il 2010 sarà ricordato nel mondo dei cellulari per una piccola svolta epocale che segnerà l'abbandono da parte dei produttori di telefonia cellulare dei vecchi tipi di caricabatterie con jack proprietario. Quante volte ci si è trovati con il telefono scarico, impossibilitati a ricaricarlo perchè sprovvisti del caricabatterie adatto? Ebbene, in seguito ad un protocollo di intesa tra l'Unione Europea e i maggiori produttori di cellulari, lo standard unico per i caricabatterie per telefoni cellulari sarà il famoso standard basato sul jack mini-usb, diffuso soprattutto grazie al suo utilizzo per la trasmissione di dati tra PC e mobile device. Una piccola rivoluzione, anche ecologica!



MOBILE GAMING

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI PER IL TUO TELEFONO CELLULARE!

FIGHT NIGHT ROUND 4

Ebbene sì, la simulazione pugilistica targata Electronic Arts arriva in versione Mobile, per trasformare il vostro telefonino in un vero e proprio ring, con tanto di arbitro, corde... e soprattutto colpi al limite della cintura! Un titolo che funziona grazie ad un gameplay efficace ed una realizzazione tecnica di buon livello. Consigliato ai boxer... e non solo!

VOTO 90



IL PRINCIPE MEZZOSANGUE



Dopo un'attesa spasmodica, arriva nei cinema il sesto film dedicato alla saga di **Harry Potter**. Ecco dunque il tie-in, basato sulla pellicola e sul romanzo di **J. K. Rowling**, ambientato a **Hogwarts**... per l'ultima volta! Un adventure di stampo classico, con enigmi da risolvere che sapranno stregarvi dall'inizio alla fine... per fan e non solo!

VOTO 92

PACMAN CHAMP EDITION





Ok, questa versione di Pac-Man è sottotitolata Championship Edition, come la seconda versione di **Street Fighter II**. Ma in questo caso non troveremo boss giocabili, bensì il famigerato e ben noto gameplay 'mangia e scappa' unito a un design dei livelli più complesso. Una simpatica variazione sul tema, che saprà incollarvi allo schermo ancora una volta!

VOTO 83

L'ERA GLACIALE 3





Ancora Tie-In! Questa volta parliamo di L'Era Glaciale 3, simpatico titolo 2D che riprende le ambientazioni e i personaggi del celebre film per il grande schermo. Dovremo farci largo tra dinosauri e altre creature scomparse per completare la nostra avventura, facendo attenzione a non finire in una delle trappole disseminate nei livelli... Un concept sempreverde!

VOTO 88

MOTO GP 2009

Per chi ama il campionato motociclistico più bello del mondo, ecco arrivare sfrecciando questo velocissimo **Moto GP 2009**, che ci mette nei panni stretti di promettenti corridori. Ricostruzione dei tracciati più famosi e dei modelli che abbiamo imparato a conoscere durante il corso delle gare, per una giocabilità dalle marce alte!

VOTO 91







RED FACTION GUERRILLA







Uno dei titoli più attesi e per certi versi controversi della PlayStation 3, arriva in versione rimpicciolita per cellulare. Parliamo di **Red Faction Guerrilla**, che diventa un frenetico action - sparatutto con una visuale a occhio d'aquila. Dovremo farci largo sul Pianeta Rosso, distruggendo le forze nemiche... e tutto quello che si muove sullo schermo. E vai di esplosioni!

VOTO 89

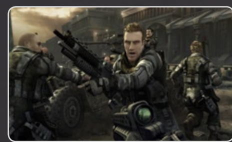
i | ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

CLASSIFICA

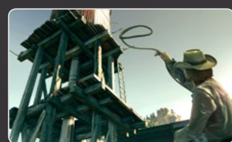
I MIGLIORI GIOCHI DI QUESTO MESE!


1 **STREET FIGHTER IV** — CAPCOM


2 **FIGHT NIGHT ROUND 4** — ELECTRONIC ARTS


3 **KILLZONE 2** — GUERRILLA GAMES

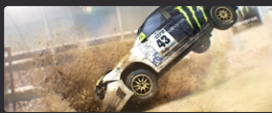

4 **GHOSTBUSTERS** — ACTIVISION

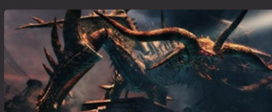

5 **CALL OF JUAREZ B.I.B.** — UBISOFT

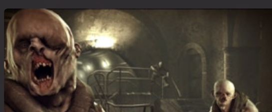
I 5 più attesi...


FIFA 2010


DEAD TO RIGHTS


D.I.R.T. 2


LOST PLANET 2


RAGE

IL CLAN DEL MESE



NOME CLAN: SW4T MULTIGAMING CLAN / FONDAZIONE: 01 / GIOCHI: FPS E MMORPG

Il clan SW4T viene fondato alla fine del 2006 e nel suo primo anno di vita concentra le proprie attenzioni su un unico titolo, **Battlefield 2**. Negli anni successivi, grazie a nuove collaborazioni e al considerevole aumento dei membri, riesce ad aprire sezioni di gioco per molti altri titoli, come **CO4** e **5**, **Lineage 2** e **Dark Orbit**. Il nome ovviamente si ispira ai reparti scelti americani, chiamati **SWAT**. Il motto del team è: "*Puoi vincere o perdere.. la questione è: sai fare entrambe le cose da uomo?*", mentre i suoi giocatori si definiscono "una formazione amatoriale con aspirazioni professionali". Ovviamente i titoli che preferiscono sono soprattutto **FPS** e **MMORPG**. Il loro progetto per il futuro? "*Prendere la pensione!*"...





HAI UN CLAN? CLICCA QUI


ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO







AUSTRALIA

UN FILM CLASSICO PER BAZ LUHRMANN

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**





Fa strano parlare di un film come questo. È un po' come entrare in una libreria e, dopo tanti piccoli tascabili dall'aria selvatica, soffermarsi alla fine su di un bel volume cartonato, di quelli che si direbbe escano tutti uguali almeno una volta all'anno. Solo che poi basterebbe adocchiare i nomi sul cartellone per rendersi conto che un lavoro come **Australia** non è esattamente parente di quei grandi filmoni che Hollywood era solita produrre a metà del secolo scorso. Certo la **Kidman** e **Jackman** sono quelli che si potrebbero definire senza indugio 'attori di grido'. Ma lui, il genio incompreso che passa sotto il nome di **Baz Luhrmann**. Proprio lui, australiano al punto da far sembrare la pellicola un prodotto dell'ente nazionale del turismo e grande visionario dietro a pellicole come **Moulin Rouge** e **Romeo+Juliet**. Solo che, al contrario di queste, **Australia** presenta una regia più salda, forse persino classicheggiante. Priva di colpi di testa e probabilmente di trovate eccentriche. E forse questo è qualcosa che può aver spiazzato il pubblico delle grande sale. Chi si aspettava la sua solita irriverenza, forse avrà pensato che era tutta andata in fumo come il suo lavoro su **Alessandro il Grande**. Gli altri si sono trovati con un film che potrebbe essere spiccatamente fuori moda. Solo con l'intenzione di esserlo. Ma in fondo chiediamoci questo, se **Via Col Vento** fosse 'solo' un classico polpettone, perché la figura di **Rhett Butler**, come pure la sua celebre frase ('*francamente me ne infischio*') non smette di avere quel suo certo fascino? Se **Casablanca** fosse 'solo' un polpettone in bianco e nero, perché mai la passeggiata nella nebbia rimane così affabulatoria dopo più di mezzo secolo? La risposta è la stessa che potrebbe dare chi è rimasto affascinato da **Australia**, dalla sua storia a largo respiro, condita da una fotografia pulita, nitida, che sembra però non aver dimenticato la lezione del cinemascope. Perché in fondo il film è anche questo: un manuale di storia del cinema in cui le ombre, le scenografie, i costumi, vengono studiati, misurati e sapientemente mescolati. La narrazione segue i passi di **lady Ashley** (**Kidman**), una testarda nobildonna inglese che si ritrova, suo malgrado, a dover gestire una fattoria nell'Outback australiano poco prima della seconda guerra mondiale. Ma è anche la storia di **Drover** (**Jackman**), mandriano senza legami che imparerà a mettere radici. La loro è la storia di un amore per una terra dura, che sa ripagare chi la apprezza. Ma è allo stesso modo la storia di due persone testarde che, per una ragione o per l'altra, impareranno a schiudersi. Almeno fino a quando la Storia, con l'invasione nipponica non farà pesantemente irruzione nelle loro esistenze. Ma più che altro impareggiabile in **Australia**, è la profondità dei character, ben misurati, studiati, pieni di sfaccettature. E quasi spiace pensare che sia la **Kidman** che **Jackman** non abbiano bucato lo schermo per gli occhi del grande pubblico e della piccola critica. Per di più con un film che in un'altra vita avrebbe guadagnato una grandinata di statuette d'oro e che invece è riuscito a guadagnare una solo misera nomination per i migliori costumi. Mentre invece non solo quelli, ma anche colonna sonora, inquadrature, fotografia, scenografie, sono tutte in funzione della pellicola. Ma, come dicevo, non è per quello che **Australia** conquista. Come in fondo non è per quello che conquistano **Via Col Vento** o **Casablanca**. Lo fanno perché bucano lo schermo e finiscono dritti nella storia del cinema. E perché proprio come **Australia** in fondo, sono, e sempre saranno, dei Classici. Punto.

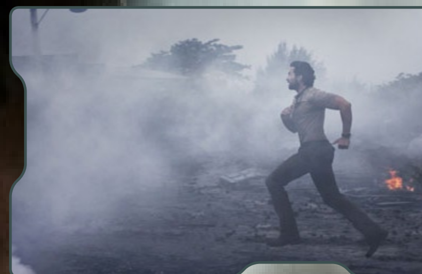




















L'EPOCA DEL 2002...

QUINTO APPUNTAMENTO CON LA STORIA DEGLI FPS

ARTICOLO completo

A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Dopo l'excursus degli scorsi mesi, approdiamo nel lontano (e relativamente vicino) 2002, quando nascono titoli più improntati al realismo della guerra, sia nella sua esperienza storica che tecnica…con la presenza però anche di titoli mediocri e deludenti. Ma partiamo con quelli riusciti, primo tra tutti (cronologicamente parlando) **Medal of Honor: Allied Assault** dei **2015**. In contrapposizione a **Return to Castle Wolfenstein** decise di puntare tutto sul realismo della guerra, anche se alcune sue sessione un po' troppo arcade contraddicevano questa premessa. Soprattutto risultava fastidioso l'irrealistico **respawn** dei nemici, i quali comparivano in luoghi chiusi precedentemente ispezionati. Altro titolo ambientato nella **WWII** fu il fantastico **Battlefield 1942** della **Digital Illusion**, il quale poteva creare dipendenza per la sua fantastica esperienza multiplayer. La presenza di una quarantina di mezzi utilizzabili e la possibilità di scelta fra fazioni e tipologia di soldati lo resero subito un titolo di spicco…anche se presentava dei caricamenti lentissimi e frustranti (tipici di tutta la serie di **Battlefield**).



Altro titolo guerrafondaio e profondamente particolare per i suoi natali e utilizzo fu **America's Army** della **U.S.Army** (no…non è una software house è l'esercito a Stelle e Strisce). Sviluppato come simulatore di combattimento per le truppe fu successivamente utilizzato come sistema di reclutamento virtuale, distribuito gratuitamente; ovviamente emanava ideologia e patriottismo da ogni pixel e, sul sito ufficiale, era anche possibile scaricare il modulo per l'arruolamento…comunque un buon titolo molto realistico. Sempre del 2002 arriva **Soldier of Fortune 2: Double Helix**, sviluppato in casa **Reven**. Basato sull'engine **Id Tech 3** ed implementato con il sistema **GHOUL 2**, presentava un realismo incredibile nella gestione dei danni…fattore che face salire, di nuovo, le polemiche sulla serie. Unico difetto era la sensazione di essere imprigionati dentro un corridoio senza alcuna possibile variazione. In questo periodo uscirono anche altri titoli interessanti ma non di eccessivo rilievo come **Serious Sam The Second Encounter**, il quale portò avanti la sua presa per i fondelli di **Duke Nukem** (tra l'altro vi è una telefonata di **Sam** a **Las Vegas** per chiedere del **Duca**, ma gli viene risposto... che arriverà quando sarà pronto!), e **No One Live Forever 2** che riproponeva il suo stile con qualche positiva ma irrilevante innovazione. Spiccatamente deludente fu **Unreal Tournament 2003**, che si limitò a mantenere lo stesso gameplay, beneficiando però di uno sviluppo grafico da vera killer application...







(continua)





I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO!
CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.GIOCHIGRATISONLINE.COM

Giochigratisonline.com è un simpatico sito che permette di accedere ad un archivio di videogiochi in flash divisi per categorie. Uno spazio dove provare liberamente decine e decine di titoli che spaziano dall'action alla guida, dalle piattaforme agli intricatissimi puzzle.

WWW.CONSOLEPLANETWORLD.IT

Consoleplanetworld.it è un sito che fornisce notizie aggiornate sul mondo dei videogiochi. Nelle sue pagine potrete trovare inoltre videorecensioni e tornei online. Presenta una chat, servizio blog ed un immancabile forum. Davvero niente male!

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

FREEONLINE.it
La guida alle risorse gratuite su Internet
Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su: www.freeonline.it

www.leadyou.com

LeadYou fornisce un servizio per realizzare il proprio portfolio o Curriculum professionale e selezionando preventivamente tra una serie di templates da personalizzare nei colori messi a disposizione. **LeadYou** fornisce gratuitamente l'hosting illimitato, una url personale e spazio illimitato per allegare foto e documenti. Interessante!



www.koyotesoft.com

Koyotesoft è una software house che rilascia gratuitamente alcuni interessanti programmi e tool per la conversione dei formati audio video e non solo. Dalle pagine del sito ufficiale è possibile effettuare il download libero di ogni **freeware**. Da provare se cercate applicativi specifici e per esigenze tecniche particolari.



www.owaks.com

Owaks è una sorta di meta motore di ricerca di video. Il servizio permette di effettuare ricerche per parole chiave fornendo nei risultati i link ai video disponibili su altre piattaforme (**Youtube**, **Dailymotion**, **Myspace**, ecc.). In questo modo è possibile ricevere con una sola ricerca un numero di risultati davvero alto. Da provare.



ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE

In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE — UNO SPIN OFF DEDICATO A OVERLORD!

I SERVENTI DELL'OVERLORD

ANCHE I PICCOLI POSSONO ESSERE GRANDI!

SPECIALE completo — A cura di: **Orsoraro**

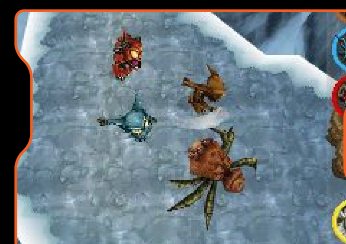
Dopo aver fatto apparizione sulle console da tavolo, arriva su Nintendo DS un'avventura interamente dedicata alle piccole creature maligne. Più che sull'Overlord, il gioco è fondato sulle figure dei serventi, minuti esseri viscidi e meschini in grado di compiere ogni tipo di azione a nostro piacimento. I terreni e le lande circostanti alla torre stanno da qualche tempo subendo misteriosi attacchi da parte di creature provenienti dalla **Foresta Rinsecchita**, e toccherà a noi scacciare il dominio ostile. Il gioco sfrutta a pieno il touchscreen inferiore, per compiere ogni tipo di movimento esclusivamente con il pennino. Purtroppo la precisione con cui sono gestiti i nostri input non è ottimale, così che, a lungo andare,

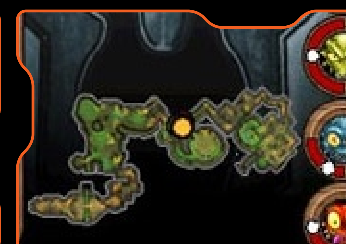
GLOBALE 6.0



potrebbe risultare stancante e a tratti frustrante il solo utilizzo dello stilo. Così come in un'avventura punta e clicca, i nostri serventi verranno mossi toccando lo schermo nella direzione desiderata. Il titolo risulta sufficientemente godibile, senza però particolari pretese. Le missioni, non proprio profonde, prevedono di solito la distruzione di determinati obiettivi e il raggiungimento di un'area prefissata. Il mix tra elementi platform e puzzle è bilanciato, peccato però che i comandi non diano la precisione desiderata.







LA MALINCONIA DI HARUHI SUZUMIYA

di Andrea "Xravy" Garroni

Arriva l'estate e, come consuetudine, il nuovo numero di Game è più ricco che mai, pronto a tenervi compagnia con un numero speciale per i mesi di Luglio ed Agosto. Potevamo quindi non proporvi ben due serie nello spazio dedicato agli Anime giapponesi? No, non potevamo, e abbiamo pensato bene di mettere sotto la lente di ingrandimento due serie approdate in Italia che in Giappone sono sinonimo di eccellenza: ***"La Malinconia di Haruhi Suzumiya"*** e ***"Punta al Top 2! Diebuster"***, entrambe portate in Italia da *Dynit*, società emiliana che da anni è una delle case editrici leader del settore in Italia.

HARUHI SUZUMIYA E LA SUA RELIGIONE

In Giappone, come precedentemente accennato nello scorso numero, le light novel sono un fenomeno in continua ascesa, e spesso danno origine a piccole rivoluzioni nel settore dei manga e dell'animazione. Una di queste, probabilmente la più importante, è il caso della serie ***"La Malinconia di Haruhi Suzumiya"***, composta da un totale di 14 episodi, che narra le vicende dell'omonima protagonista e del suo club "dopo-scuola" chiamato ***SOS Brigade***, che ha lo scopo di investigare tutti i fenomeni paranormali.

La chiave della serie è proprio la stravagante ***Haruhi***, personaggio apparentemente atipico, che sin dal primo giorno di scuola dichiara pubblicamente di essere interessata esclusivamente ad avere a che fare con alieni, esper e viaggiatori nel tempo, ritenendo i "semplici esseri umani" noiosi. Curiosamente sarà proprio ***Kyon***, suo compagno di classe, il primo ed unico amico umano della ragazza, che ben presto sarà al centro di diversi e strani eventi che hanno come comune denominatore la stessa ***Haruhi***.

IN ITALIANO...E' MEGLIO!

L'edizione italiana curata da ***Dynit*** è suddivisa in **4 DVD**, e la qualità video è veramente ottima, con **formato 16:9** e ben tre tracce audio: **Italiano Dolby Digital 5.1** ed **Italiano** e **Giapponese** in **Dolby Surround 2.0.**









di Andrea “Xravy” Garroni

PUNTA AL TOP 2! DIEBUSTER

Se siete appassionati di animazione giapponese non potete non aver mai sentito nominare lo Studio Gainax. Ne ha sentito parlare sicuramente Dynit, che ha portato in Italia mostri sacri dell’animazione made in Japan come Neon Genesis Evangelion, FLCL, Le situazioni di Lui & Lei e, non ultimo, Diebuster.

VENTI ANNI, SENZA NEANCHE SENTIRLI

Studio Gainax è senza ombra di dubbio un concentrato di idee, genialità ed abilità che ben difficilmente trova eguali nel campo dell’animazione, e per festeggiare i venti anni dalla fondazione ha portato sugli schermi delle TV giapponesi una perla inaspettata e splendente: il seguito di Gunbuster, intitolato Punta al Top 2! Diebuster, che presenta, seppur alla lontana, analogie con la vecchia opera pubblicata negli anni ‘80.

Ambientato moltissimi anni nel futuro, Diebuster racconta la storia di Nono, giovane ragazza impacciata che sogna di diventare un pilota spaziale. Ben presto, dopo essersi trasferita dal paesino in cui viveva ed essere approdata in una grande città, si trova dinnanzi alla dura realtà, con il lavoro e le innumerevoli difficoltà da superare per anche solo poter sperare di diventare un pilota spaziale. Sarà l’arrivo di Lal’c, pilota della Buster Machine Dix Neuf, alle prese con un combattimento contro un mostro spaziale, a sconvolgere la sua vita ed a permetterle di avvicinare il proprio sogno, tra combattimenti contro mostri spaziali e misteriose cospirazioni che metteranno il mondo sull’orlo del baratro.

EMOZIONANTE

Diebuster, vuoi per la storia ben congegnata, vuoi per l’atmosfera e per le citazioni, è un’opera emozionante ed appagante, suddivisa in 6 episodi OAV. L’edizione italiana, curata da Dynit, presenta una ottima qualità video in formato 16:9, con tracce audio in Italiano e Giapponese entrambe con l’immancabile Dolby Digital 5.1. L’edizione è suddivisa in 6 DVD, con un OAV ciascuno, supporti che contengono tuttavia ben più di un mero episodio, con numerosi contenuti speciali inediti.






AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!



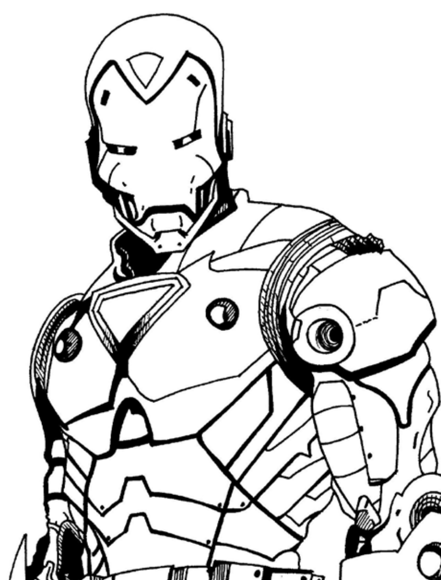
KIAU



DOLLYDOLLY



GIANLUCAROLLI91



SARA



PINKDIRE



TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE
Inviato da: XAVOR85



TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1990 / SVILUPPO: M. TRENZ / PUBLISHER: FACTOR 5 / GENERE: AZIONE / GIOCATORI: 1

TURRICAN

TUTTI A LEZIONE... DI DISTRUZIONE!



RECENSIONE completa

A cura di: **Federico 'pinkdire' Selmi**

Hello, and welcome to Turrican... Be my guest... Another day, another cry... but remember: Shoot or DIE! Con questa frase, pronunciata con tono minaccioso dal cattivone di turno, si veniva introdotti nel mondo di uno dei giochi più memorabili della storia del **C64**: **Turrican**. Pubblicato nel lontano 1990 dalla tedesca **Rainbow Arts** (**The Great Giana Sisters**, **Katakis**, **Denaris**), ma quasi interamente programmato da **Manfred Trenz**, il gioco rappresenta uno dei migliori titoli mai realizzati per la piccola macchina di casa **Commodore**. Tecnicamente superlativo, fu forse proprio questo titolo a mostrare alla comunità videoludica del tempo le reali potenzialità grafiche della macchina. Anche le splendide composizioni musicali di **Ramiro Vaca** e **Chris Hulsbeck**, da brivido, e una struttura dei livelli tutt'altro che lineare hanno contribuito a collocare **Turrican** nell'Olimpo dei Videogiochi. Ogni singolo livello si presenta va con una mappa decisamente ampia, se non enorme, ricca di location segrete e completamente esplorabile nelle otto direzioni consentite. Non rimane che una conclusione: chiunque in passato abbia avuto la scellerata idea di non giocarlo, si premuri immediatamente di riparare alla cosa! Non se ne pentirà.









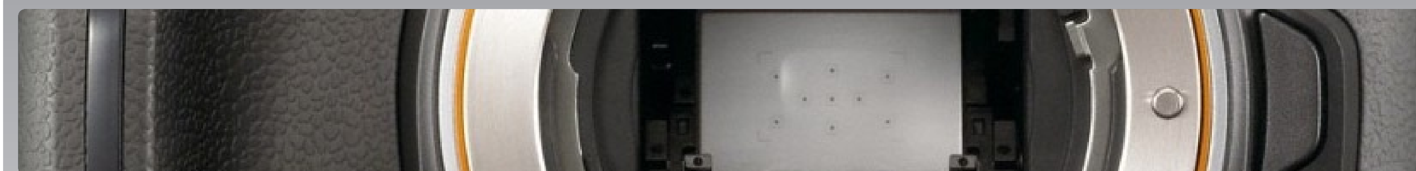




RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SOFTWARE - HITECH
SOLUTIONS FOR THE FUTURE

A cura di www.dgmag.it — DGMag il magazine digitale



REFLEX DIGITALI, SONY PRESENTA LA NUOVA TECNOLOGIA ALPHA

Tre modelli studiati per catturare in totale libertà ogni oggetto in completo movimento...

SONY allarga la famiglia Alpha con i modelli 230, 330 e 380: tre reflex digitali di facile utilizzo studiate per rendere ancora più accessibile la qualità fotografica e l'espressione creativa. Le fotocamere nascono nell'ottica della maneggevolezza. Il modello **230** è dotata di sensore in formato **APS-C** e dello stabilizzatore interno delle immagini più leggero al mondo. Gli altri due modelli integrano il sistema **Quick AF Live View**, che consente di catturare in totale libertà e spontaneità ogni momento; esclusivo di **SONY**, questo sistema coniuga i vantaggi della funzione Live preview delle immagini a una messa a fuoco veloce e precisa. Lo schermo LCD da 2,7" è ampiamente inclinabile verso l'alto e verso il basso, consentendo di scattare da qualsiasi posizione in tutta comodità. Una gamma che risulta insomma adatta a ogni tipo di utilizzo.









ACER E ATOM INSIEME PER ASPIRE ONE PRO 531

Un nuovo notebook che punta tutto sulla portabilità immediata

Acer ha lanciato Aspire One Pro 531 il nuovo netbook dotato di processore **Intel Atom**, che pesa poco più di un chilogrammo e ha un'autonomia fino a 7,5 ore. Si tratta di un PC leggerissimo, estremamente sottile, con appena 2,5 centimetri di spessore e dotato di un profilo snello e lineare. E' dotato di una gamma completa di opzioni di connettività: WiFi 802.11b/g, con supporto per connessione di rete Acer InviLink 802.11b/g Wi-Fi CERTIFIED, LAN Fast Ethernet e connessioni 3G e Bluetooth integrate opzionali. Inoltre è dotato di schermo LCD con retroilluminazione a LED WSVGA Acer CrystalBrite ad alta luminosità. Un notebook versatile per utenze anche molto differenti tra loro.

Disegni e Testi:
EVIL ATARU

WWW.ATARU.IT



http://evil-ataru.deviantart.com

LA DIGITAL DELIVERY
È ARRIVATA.

Un aspetto sinistro.
Un destino ormai scritto.
I collezionisti, terrorizzati, fuggono.
Ma lei è pronta ad arrivare.
Nessuna cartuccia.
Nessun disco.

Solo una memoria flash.



SONY ENTERTAINMENT'S

PSP GO

LA MACCHINA INFERNALE

COLUMBIA PICTURES Presents From POLAR FILM JOHN CARPENTER'S "CHRISTINE" A RICHARD KOBRITZ Production
Starring KEITH GORDON, JOHN STOCKWELL, ALEXANDRA PAUL, ROBERT PROSKY, HARRY DEAN STANTON
Director of Photography DONALD M. MORGAN, A.S.C. Associate Producer BARRY BERNARDI Co-produced by LARRY FRANCO
Executive Producers KIRBY McCAULEY and MARK TARLOV Based upon the novel by STEPHEN KING
Screenplay by BILL PHILLIPS Produced by RICHARD KOBRITZ Directed by JOHN CARPENTER





Original Soundtrack Album Available On Motown Records and Tapes

READ THE BEST SELLING PAPERBACK BY STEPHEN KING, FROM SIGNET

